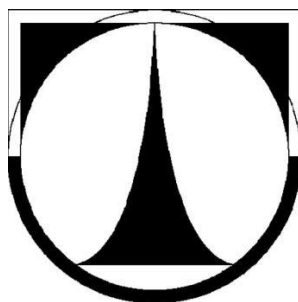


TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI
FAKULTA TEXTILNÍ



**„HRAJEME SI – NÁVRH TEXTILIÍ
PRO DĚTSKÝ POKOJ“**

**„WE ARE PLAYING – DESIGN TEXTILES
FOR CHILDREN'S ROOM“**

LIBEREC 2012

KAROLÍNA VLČKOVÁ

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI

Fakulta textilní

Akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Karolína Vlčková
Osobní číslo: T09000336
Studijní program: B3107 Textil
Studijní obor: Textilní a oděvní návrhářství
Název tématu: "Hrajeme si - návrh textilií pro dětský pokoj"
Zadávací katedra: Katedra designu

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

- 1) Dětský pokoj, vliv na psychiku, současné trendy textilií v dětském pokoji.
- 2) Inspirace pro dětské vzory.
- 3) Návrhy textilních vzorů a jejich zpracování do digitální podoby.
- 4) Realizace textilie s potiskem.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy: 25

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná

Seznam odborné literatury:

Frydecká,E., Vaňová,J., Krotký,J.: Textil - Technologie - Současnost. Liberec:
Technická univerzita Liberec, 2005

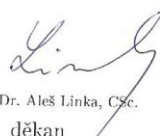
Pařilová,H., Štočková,H.: Textilní zbožížnalství - bytové textilie. Liberec:
Technická univerzita Liberec, 2005

Campos,C., z němčiny přeložila Kňourková, J.: Dětské pokoje. Praha: Slovart,
2008


Vedoucí bakalářské práce: Ing. Jana Černá
Katedra designu

Datum zadání bakalářské práce: 4. října 2011

Termín odevzdání bakalářské práce: 9. května 2012


prof. RNDr. Aleš Linka, CSc.
děkan




Ing. Renata Storová, CSc.
vedoucí katedry

V Liberci dne 26. března 2012

PROHLÁŠENÍ

Byla jsem seznámena s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím bakalářské práce a konzultantem.

Datum:

Podpis:

PODĚKOVÁNÍ

Chtěla bych touto cestou poděkovat všem, kteří mi pomohli s vypracováním bakalářské práce. Především Ing. Janě Černé za odborné vedení práce, podnětné rady a pomoc při realizaci tisků. A velké poděkování patří mé rodině, přáteli a také všem ostatním, kteří mě podporovali po celou dobu studií.

ANOTACE

Tato bakalářská práce je zaměřena na navržení vhodných vzorů pro dětský pokoj. Návrhy jsou zpracovány v počítačových grafických programech. Pro převedení návrhu na textil bylo využito techniky digitálního sublimačního tisku. Velký vliv na tvorbu návrhů měla barevnost. Vzniklé textilní návrhy jsou zpracovány ve formě vzorníku. Uplatnění návrhů bylo využito i pro textilní hračky.

KLÍČOVÁ SLOVA:

dětský pokoj

hra

barva

sublimační tisk

textilní hračka

ANNOTATION

This bachelor's thesis is focused on the design of suitable styles for the children's room. Proposals are processed in computer graphic applications. For the proposal's transfer on the textile was used the technique of digital sublimation printing. The colourfulness had a big influence on the proposals' creation. The incurred textile designs are presented in form of sampler. The application designs were also used for textile toys.

KEY WORDS:

children's room

play

colour

sublimation printing

textile toy

OBSAH

ÚVOD	9
1. DŮLEŽITÉ ASPEKTY - POJMY	10
1.1 Osvětlení	10
1.2 Textilie pro dětský pokoj	10
1.3 Nábytek	11
1.4 Důležitost barev v dětském pokoji.....	11
1.5 Podlahy	11
1.6 Vývojové fáze růstu dítěte	12
2. BARVY	14
2.1 Symbolika barev	14
2.2 Barvy v interiéru	15
3. HRA A HRAČKA.....	18
3.1 Historie hraček	18
3.2 Hračky dnes	18
3.3 Význam hračky	19
3.4 Hra a hračka z psychologického pohledu	19
3.5 Textilní hračky	20
4. TEXTILNÍ MATERIÁLY A VLÁKNA VHODNÁ PRO DĚTI	21
5. TEXTILNÍ TISK.....	22
5.1 Historie tisku a potiskování	22
5.2 Počátky potiskování v Čechách	23

5.3 Rozdělení tiskařských technik	23
5.3.1 Rozdělení po chemické stránce	23
5.3.2 Rozdělení po mechanické stránce	24
5.3.3 Speciální druhy tisku	25
6. INSPIRACE	27
6.1 Inspirační proces	27
6.2 Využití počítačových programů pro zpracování vzorů.....	28
7. REALIZACE	29
7.1 Zvolená technika.....	29
7.2 Použitý materiál	31
7.3 Tvorba hraček	32
ZÁVĚR	33
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ	34
SEZNAM OBRÁZKŮ	35
SEZNAM PŘÍLOH	35
PŘÍLOHY	36

CITÁT

„Děti - živé květiny země.“

Maxim Gorkij

ÚVOD

21. století je stoletím moderních technologií, které se odráží ve všech oborech lidské činnosti. Současná doba a lidská práce jsou přesycené počítači, internet je nedílnou součástí každého dne. Je pomocníkem, který nám dokáže rychle vyřešit různé životní situace, zároveň ubírá mnohem více času, než je nezbytné. Ve vyspělých kulturách je dítě v raném věku obklopeno mnohdy přetechnizovaným prostředím, které často působí až sterilním dojmem. Rodiče určují svým vkusem prostředí k bydlení. Záleží na mnoha aspektech, které se podřizují například finanční situaci či bytovým podmínkám rodiny. Proto je nejdůležitější snaha vytvořit pro zdravý vývoj dítěte takové prostředí, které by probouzelo dětskou hravost, rozvoj dítěte a vhodné předpoklady pro budoucí život.

Hlavním podnětem pro tuto bakalářskou práci je vytvořit návrhy, které by se daly uplatnit v dětském pokoji. Zvolit takové motivy, které by děti upoutaly a líbily se. Velký význam udávala barevnost a působení barev na dítě, což je velmi důležitým faktorem ve vývoji dítěte. Barvy výrazně ovlivňují atmosféru pokoje, ale i duševní vývoj dítěte.

Cílem bylo přenést návrhy na textilii pomocí určité techniky. Pro tuto práci byla vybrána technika digitálního sublimačního tisku. Přednosti této techniky jsou velké a splňovaly podmínky pro tvorbu vzorníku. Rychlost byla jednou z předních výhod digitálního tisku, a to nejen v rychlosti tisku, ale i odpadnutí následujících úprav po potiskování.

Tato bakalářská práce byla výzvou a zároveň příležitostí, jak získat nové informace a zkušenosti, a to nejen v oblasti potiskování textilií. Osvojit si práci v grafických počítačových programech a následná možnost je převést na textilii pomocí určité techniky. Celá práce může sloužit i jako návod či pomoc pro budoucí rodiče, jak upravit dětský pokoj svému dítěti.

1. DŮLEŽITÉ ASPEKTY - POJMY

Dětský pokoj a jeho vybavení je jedním z důležitých kritérií pro vlastní život dítěte. Děti se vyvíjejí a rostou daleko rychleji, než si samotní rodiče dokážou připustit a dětské potřeby se mění doslova z měsíce na měsíc.

Co je ale velmi důležité, aby dětský pokoj splňoval základní podmínky pro dětský život – prostor pro odpočinek, hraní, učení a dostatek světla. Ale jen malé procento dětí má tu možnost mít správně zařízený dětský pokoj, a to nejen z důvodu, že si sami rodiče nedokážou poradit, ale i po finanční stránce je zařízení dětského pokoje velmi náročné.

1.1 Osvětlení

Přirozené osvětlení místnosti je volbou nejvhodnější. V případě dětského pokoje je nutné zajistit dostatek přirozeného světla a vhodného svítidla ve dne a k nočnímu svícení umístění nástěnné či stojací lampy. Malé děti potřebují světlo pro pocit bezpečí, které se zajistí lampičkami se sníženou intenzitou záření. Bílou barvou je možné docílit, co nejsvětlejšího dojmu v místnosti i za snížené viditelnosti. Vyznačuje se totiž největší odrazivostí. Avšak volba bílé barvy na stěnách dětského pokoje působí jednoduchým dojmem a neprobouzí v dítěti aktivitu a fantazii, jako třeba u barevných stěn. Volba barevných stěn by měla být zvolena vkusně a úměrně. [1,2,3]

1.2 Textilie pro dětský pokoj

Textilie a textilní doplňky pokrývají velkou plochu v dětském pokoji. Jedná se o povlečení, textilní hračky, záclony a závěsy, hrací koberce, různé kapsáře nebo polštáře. Vhodné textilie dokážou proměnit celkovou atmosféru dětského pokoje. Dětský pokoj otevírá možnost, jak textilie a jejich barevné kombinace dotváří i malé a jednoduché prostory.

Pro dětský pokoj se hodí textilie, které jsou vzdušné, lehké, dobře udržovatelné, zdravotně nezávadné a zářící dětskými motivy a barvami. Děti výrazné a veselé barevné odstíny milují.

Nejdůležitějším faktorem při výběru textilií pro děti je jejich zdravotní stav. Dětem s alergií, astmatem či s kožními problémy by se měly pořídit takové textilie a textilní doplňky, které nebudou vyvolávat zdravotní potíže. Takovými materiály jsou například

organická bavlna, známá jako biobavlna, která je pěstována bez použití chemických hnojiv, pesticidů a dalších toxických látek. Dále syntetické materiály, které jsou vytvořeny chemickou cestou a nejsou ošetřeny chemickými hnojivy jako přírodní materiály. [2,3]

1.3 Nábytek

Nábytek bývá finančně nejnákladnější investicí z celého vybavení dětského pokoje. Někteří rodiče se chtějí tomuto velkému finančnímu výdaji vyhnout, a proto do pokoje stěhují nepotřebné a nevyužité skříně, jen aby ušetřili. Samozřejmě se dá nakoupit nábytek do dětského pokoje i v přijatelné ceně. Existují obchody, které se specializují ve své nabídce na nábytek, který s dítětem tzv. poroste. Tento nábytek je možné s rostoucím věkem a výškou dítěte nastavovat či zvyšovat, například: židle či psací stůl. Zvolením neutrálního a nadčasového designu nábytku, lze v pozdějším věku dítěte měnit jen detaily či dekorace dětského pokoje, jako je výmalba pokoje, výměna záclon či závěsů nebo samolepících dekorací. Pořizovací cena tohoto vybavení je sice vyšší, ale pro dlouhodobé využití se určitě vyplatí. Možností výběru nábytku je v současné době mnoho, každá rodina musí zvážit svou vlastní finanční situaci. [2]

1.4 Důležitost barev v dětském pokoji

Volba barevnosti v dětských pokojích hraje velkou roli. Dokáže ovlivnit vývoj dítěte a jeho chování. Děti nejvýrazněji vnímají syté a pestré barvy, proto by se v dětském pokoji neměly objevovat tmavé až černé odstíny, a hlavně ne na velkých plochách, například na stěnách pokoje. Již v raném věku dítěte lze pozorovat, které barevné tóny upřednostňuje. [1,2,3]

1.5 Podlahy

Ať už se jedná o podlahové krytiny ze dřeva, laminátu, korku, marmolea, linoela nebo koberce, mělo by se dbát na věk dítěte a praktičnost. Malé dítě tráví nejvíce času hraním na zemi. U již zmíněných podlahových krytin chybí dlažba, ta se však mnoha designéry do dětského pokoje nedoporučuje, kvůli tvrdému a chladnému omaku. Nejvhodnější podlahovou krytinou jsou materiály, které se dají snadno udržovat a vydrží nápor dětských her. Koberce může být nevhodný pro děti s alergiemi, drží se v něm roztoči a prach. Prach se drží i na jiných typech podlahy, proto je nejdůležitější častá údržba

čistoty pokoje. Hitem dětských pokojů je kusový koberec s motivem silnic či panákem na skákání, a to tam, kde si děti hrají nejčastěji. [2]

1.6 Vývojové fáze růstu dítěte

Malé děti – ve věku 0 – 2 roky

V prvních měsících života se miminko vyvíjí neuvěřitelně rychle, a to nejen tělesně, ale i duševně. Pro novorozence je nejdůležitější zrakový kontakt s okolím. Líbí se mu pohyblivé, velké objekty pestrých barev. Do jednoho roku dítěte se období nazývá kojenecké a dítě dělá největší pokroky. V tomto období si dítě předměty osahává a ve většině případů si je strká do pusy. Pro psychomotorický vývoj je potřeba pořídit vhodné hračky, které mu budou napomáhat rozvíjet smysly. Slovní zásoba kojence zahrnuje 3 až 5 slov. Když dítě dosáhne jednoho roku, je schopno lézt a postavit se s pomocí dospělého. Z tohoto hlediska je nutné zabezpečit okolí kvůli možnému zranění dítěte. Dítě rozeznává tvary a různé předměty. S přibývajícími měsíci roste tělesná aktivita dítěte a rozšiřování slovní zásoby. Dvouleté dítě se často spontánně směje a umí dát najevo své city. [2,4]

Předškolní věk – ve věku 3 – 5 let

V tomto věku se probouzejí všechny smysly dítěte a dítě se snaží poznat, co nejvíce věcí kolem sebe. Dítě se začíná chovat částečně vyzrálé a musí se přizpůsobovat sociálním pravidlům dospělých rodičů. Často vyžaduje komunikaci s rodiči a s okolím. Dítě potřebuje pochválit a chválenou činnost znovu a znovu opakuje. Rostoucím sebevědomím dítěte, roste i jeho nezávislost a chce zvládat každodenní rituály samo a podle sebe. V tomto období se v dítěti probouzí malý umělec, chce malovat, kreslit, skládat stavebnici a prozkoumávat celý byt či dům. Dítě má tendenci své počiny měřit s ostatními dětmi. Dívky v pěti letech často působí vyzrálějším dojmem, než stejně staří chlapci. [2,4]

Mladší školní věk – ve věku 6 – 9 let

Dítě dosáhne věku, kdy ho čeká povinná školní docházka, a proto je nutné zajistit dítěti dostatek prostoru pro učení, ale zároveň i na hraní. Zjišťuje, že musí dodržovat určité denní povinnosti a že se podle toho musí chovat. Ze strany rodičů by mělo být dítě zapojeno do rozhodování ohledně způsobu života, je také nutné dodržovat určitá pravidla. S rostoucím věkem se stává dítě samostatnější a je možné sledovat jasné záliby a vkus. V tomto věku je potřeba dítěti poskytnout místo na vykonávání domácích úkolů, čili klidné

nerušené místo s vlastním psacím stolem. Devítileté dítě je schopno se věnovat jedné činnosti, která ho zabaví na poměrně dlouhou dobu. [2,4]

Starší školní věk – ve věku 10 – 16 let

V tomto období dítě rádo přebývá ve svém pokoji, kde je nerado rušeno. Dětský pokoj se stává pokojem pro mladistvého. Do pokoje mají rodiče s přibývajícím věkem menší a menší přístup a děti si utvářejí svůj pokoj podle svého vkusu. Dětský nábytek a hračky jsou z pokoje postupně vystěhovávány a nahrazovány knížkami, časopisy, laptopem či fotkami. Chování a vkus mladistvých se neustále mění, což je možné pozorovat nejen ve výběru oblečení. Každopádně v tomto období se dítě chce zapojovat do veškerého rozhodování, co se týká jeho osoby či pokoje, kde přebývá. [2,4]

2. BARVY

Již od okamžiku narození vnímá každý jedinec barvy a světlo. Jak již je nám známo z historie, teorii barevného vidění popsal a dokázal Thomas Young (1773-1829). Jeho největším zájmem bylo smyslové vnímání. Posléze uveřejňuje stat' „O teorii světla a barev“. Ve statí tvrdí, že lidské oko zprostředkovává barevné vidění třemi receptory. Tento experiment rozvinul Hermann von Helmholtz (1821-1894). Avšak až roku 1959 byla tato teorie potvrzena. Za zakladatele zkoumání barev z hlediska psychologického je považován Johann Wolfgang Goethe (1749-1832)

V mnoha kulturách a zemích je možné sledovat různé vnímání symboliky barev. Avšak symbolika barev byla často příbuzná a vyvolávala podobné emoce založené na vzpomínkách. V historii se nejvíce uplatila v heraldice, což je věda zabývající se erby, znaky a jejich významy. Z důvodu odlišení přítele a nepřítele se používaly barvy a symboly, kterými byly pomalovány například zbraně a štíty různých rodů či klanů.

Každá barva symbolizuje něco jiného, od temperamentu, přes živly, až po lidské typy. Symbolika barev se liší u národů, zemí a kultur, někdy až velmi výrazně. Například v Čechách je barvou smutku černá, oproti tomu v orientu je barvou smutku bílá. Dalším příkladem by mohla být zelená barva, která se vyznačuje uklidňujícím a přátelským charakterem, avšak ve středověku byla zelená barva barvou lásky.

2.1 Symbolika barev

Barva *červená* představuje oheň a krev. Kladná symbolika této barvy je láska a vášeň, avšak má i zápornou symboliku – zlo a násilí. Tato barva vyvolává silné emoce, které mohou skončit impulzivním chováním či agresivitou. Avšak lidé, kteří si tuto barvou vybírají, jsou plní energie, aktivní, silní a mají sklony tvořit. Červená je znamením činnosti, cílevědomosti a odvahy. Zároveň vyvolává i chuť k jídlu.

Žlutá barva je barvou optimismu. Je jasná, teplá a plná energie a života. Symbolizuje slunce a zlato, čili bohatství. Lidé, kteří mají tuto barvu v oblíbě, jsou duševně šťastní, bezprostřední, inteligentní, plní nadějí a ideálů. Na druhou stranu jsou někteří lidé i trochu chaotičtí. Milují společnost a rádi komunikují se společností.

Symbolika *modré* barvy je vzduch, nebe či voda. V historii si lidé vykládali modrou barvu jako něco magického a tajemného. Často jsou příznivci této barvy introverti, lidé

hledající lásku a porozumění a toužící po klidu a míru. Modrá barva otevírá mysl pro tvůrčí myšlení či inspiraci. Také je barvou rodinné pohody.

Pro pocit svěží nálady, uvolněnosti a hlavně klidné duše, je *zelená* barva jasnou volbou. Tato barva symbolizuje přírodu, zrození a mládí. Pro člověka přináší uklidnění, optimismus, radost a duševní rovnováhu. Samozřejmě má i zápornou stránku, avšak pouze z historického hlediska, kdy zelená představovala zlou sílu duchů a také mimozemskou civilizaci. Lidé, kteří mají v oblibě tuto barvu, jsou přátelští a bezstarostní.

Bílá barva představuje čistotu a nevinnost. Můžeme ji popsat jako barvu neurčitou a nejistou. Symbolizuje také zrození a smrt, novou cestu. Tato barva působí jako neposkvrněná pravda. Zároveň může působit chladně až mrazivě, jako sníh.

Barvu tmy a smrti symbolizuje *černá* barva. Lidé, kteří inklinují k černé barvě, mají rádi riziko, jsou to rebelové či skrývají tajemství. [1,2,3]

2.2 Barvy v interiéru

Barvy mají velký význam v životě nejen dětí, ale i dospělých. Mohou výrazně změnit celkový vzhled místnosti či dodat určitou atmosféru využitím jejich kombinací. Mnoho lidí však nemá dost znalostí a sebedůvěry, jaké barvy použít a vybrat si z mnoha možností barevných kombinací. Výrobci totiž dokážou vyrobit tisíce odstínů barev, jak pro výmalbu pokoje, tak i nespočet barevných kombinací bytových textilií. Většinou se představa vysněného pokoje odehrává pouze v lidské mysli. V současné době existuje mnoho možností vybrat si kvalifikované pracovníky, kteří umí poradit, jaké barvy využít a jak je správně zkombinovat pro naši potřebu.

Využití barev a barevných kombinací je v poslední době přímo v rozkvětu a mnoho lidí si zakládá svůj byt či dům na barevných odstínech interiéru i exteriéru. Barvy mohou působit estetickým dojmem, pokud se zvolí vhodná kombinace, nebo mohou vzbuzovat i psychologické účinky. Barvami lze ovlivnit i to, zda místnost bude působit chladně či příjemně. Prvořadou informací je fakt, k jakému účelu bude interiér sloužit.

Každá odborná publikace rozděluje barvy podle různých způsobů. Některé rozdělují barvy na teplé, studené a neutrální, některé na barvy podle ročních období. Jako nejvhodnější rozdělení pro interiér je vymezení barev na teplé, studené a neutrální.

Teplé barvy jako je například červená, oranžová, žlutá, jsou barvy povzbuzující a výrazné. Tyto teplé barvy působí nejen teplejším dojmem, ale pomáhají zvyšovat aktivitu.

Do teplých barev můžeme zařadit i některé odstíny zelené. Teplé barvy můžou docílit optického zmenšení prostoru, avšak místnost bude vypadat útulněji.

Barvy studené, do kterých patří modrá, zelená a další studené odstíny. Tyto barvy člověka uklidňují a přinášejí duševní odpočinek. Při využití těchto barev v interiéru způsobíme optického zvětšení místností.

Neutrální barvy jako šedá, černá, bílá a jejich odstíny jsou zajímavé s jinými výraznými barvami. Často doplňují a tlumí účinky hlavní použité barvy, které lze kombinovat s výraznějšími barevnými doplňky.

Červená barva v interiéru povzbuzuje tlumený tón místnosti, která se poté stává místností tvůrčí energie. Tato barva se využívá pro místnost, která slouží k aktivní činnosti, ne k odpočinku a spánku.

Žluté stěny místností představují spokojený a šťastný životní styl. Tato barva se hodí do místností, která dokáže povzbudit k plnému pracovnímu nasazení a dosáhnutí, co nejlepšího výkonu. Je možné ji používat i tam, kde je málo světla.

Vhodně zvolená *modrá* barva se v interiéru hodí do ložnic, kde působí klidným dojmem. Nebo ji můžeme použít v místnostech určeným k odpočinku. Často ji lidé používají i do koupelen, jakožto symbol vody.

Pokud chceme vytvořit klidné, svěží a jednoduché prostředí, použijme *zelenou* barvu. Napomáhá člověku při únavě a ukonejší nervovou soustavu. Při zvolení určitých zelených odstínů můžeme z místnosti vytvořit osvěžující oázu.

Fialová barva je barvou snů. Podporuje chuť k jídlu a pití. Ti, kteří mají tuto barvu v oblibě, touží po luxusu, velkoleposti či majetku. Vhodně zvolenými odstíny ji lze použít i pro utišení mysli – například v koupelnách.

Milující, citliví a romantičtí lidé zaujme *růžová* barva. Na stěnách místnosti probouzí emoce, lásku a soucit. Avšak křiklavé odstíny růžové mohou působit nepříjemně.

Oranžová barva je ideální barvou pro kuchyně a jídelny. Je využívána pro oživení všedních místností. Tato barva je barvou radosti a je označována za slavnostní. Napomáhá při špatné náladě nebo depresi.

Lidé, kteří se cítí vyčerpaně a touží po klidu, vyhledávají *hnědou* barvu. Tato barva má navodit pocit bezpečí a jistoty.

Barva *bílá* působí neutrálně, proto se hodí ji používat v kontrastu s jinou barvou. Bílou barvou nic nezkazíme, působí čistě a jednoduše.

Černá barva na stěnách místnosti pohlcuje světlo, působí až depresivně. Často se využívá pro zvýraznění tvarů či struktury předmětů a nábytku. [1,2,3]

3. HRA A HRAČKA

3.1 Historie hraček

Hračky nás obklopují již od pravěku. Člověk měl potřebu poznávat okolí, které ho obklopuje a prozkoumávat přírodu a její dary. Z dostupných materiálů, které příroda nabízela, především hlína, kámen či dřevo, si lidé vyráběli primitivní figurky zvířat, jednoduchých postav, píšťalky, panenky apod. Dochované záznamy a nalezené předměty sahají až do doby devět tisíc let před naším letopočtem.

V minulosti se k hračkám vázaly i zajímavé zvyky. Konkrétně ve starověkém Řecku bývalo zvykem, že mladé dívky, které stály na prahu dospělosti, věnovaly své hračky bohům jako dar. Nutno dodat, že v tomto období nastávala dospělost dívek dříve.

S rostoucím zájmem vzdělávat se a začleňovat do společnosti, se začal zvyšovat zájem o hračku. Od vypalování drobných předmětů z hlíny, hračky z kostí či ze dřeva, až po skutečné hračky, vznikla odborná řemeslná výroba těchto předmětů. Samozřejmě to byl vývoj dlouhý a náročný. Až v 19. století je možné hovořit o vzestupu výroby hraček.

Ze začátku 19. století bylo úplně vyloučeno, aby děti měly vlastní pokoj či jenom koutek, v druhé půlce se situace zlepšila a děti různého pohlaví a věku se spolu dělily o jednu místnost. Tak to bylo i s jejich hračkami. Zprvu byly jednoduché a vyráběly se podomácku. Později se začaly vyrábět sériově v továrnách a byly stále dokonalejší. A počátkem 20. století se začaly hračky vyrábět průmyslově. Poté se začala výroba rychle rozvíjet a s postupnou cenovou dostupností stoupat. [10,11]

3.2 Hračky dnes

Dnešní trh je přesycen nepřeberným množstvím hraček, vyráběných z mnoha materiálů a různých funkcí - od jednoduchých plyšových medvídků, plastových hraček, stavebnic, po hračky, které mají počítačový základ. Nikdy v minulosti nebyla nabídka hraček tak rozmanitá a široká jako v dnešní době. Při návštěvě hračkářství si rodiče i děti často nedokážou zvolit vhodný výrobek, protože jsou obklopeni nepřeberným sortimentem.

Výběr správních hraček pro dítě je někdy velmi obtížné. Velkou roli při výběru hračky hraje cena a vzhled. Zároveň jsou na hračky kladeny vyšší nároky na bezpečnost a zdravotní nezávadnost.

Děti jsou ve výběru hraček velmi ovlivněny masivní reklamou, a to hlavně z televize, z internetu nebo z jiných médií. Velkou roli hrají populární kreslené pohádky, proto při výběru hraček jejich oko spočine na produktech právě z těchto pohádek.

V současné době se módní trendy částečně vrací zpět do historie a inspirují se historickými obdobími. Někteří výrobci hraček se znovu přiklání k přírodním materiálům a samotní rodiče chtějí svým dětem dopřát i klasické, a nejen supermoderní hračky. Rodiče či prarodiče si připomínají vlastní dětství, proto ani za několik desítek let neztratily na oblíbenosti dřevěné kostky, figurky, textilní hračky, loutky apod. [10]

3.3 Význam hračky

Již v útlém věku dítěte se dítě učí poznávat okolní svět. Dítě, které nemá dostatečnou možnost si hrát, se opoždí v psychickém vývoji, a tím zaostává. Právě hrou si dítě procvičuje smysly, pohyby a myšlení a postupně se zdokonaluje. Hrát si, je tedy neodmyslitelnou součástí dětského života.

Hra může dítě pobavit, obohatit znalosti dítěte o nové dovednosti nebo vše dohromady. Dítě musí hra především zaujmout a mělo by samo vyhledávat podněty ke hraní.

Předškolní věk dítěte je považován za období největšího a nejrychlejšího vývoje dítěte, a právě v tomto věku si dítě osvojuje své schopnosti nejvíce hrou. S přibývajícím věkem, přibývá i pracovních povinností a postupně ubývá času na hraní. Hračka dítě obohatí o nové znalosti. Některé děti si například nedokážou představit usínání bez svého oblíbeného „plyšáčka“, mají k hračce citovou vazbu. Někdy tak překonávají svůj strach ze tmy. [11]

3.4 Hra a hračka z psychologického pohledu

Pozorování chování dětí vede k názoru, že dítě se podvědomě připravuje na dospělý život principem hry. Chápe hru jako přípravu pro život. Hra je důležitá i pro rozvinutí charakterových vlastností, jako například hra na rodiče, dítě se snaží napodobovat a zvládat rodičovské povinnosti. Učí se zvládat zodpovědnosti či starostlivosti.

Podle psychologických názorů se hra může rozdělit na individuální a kolektivní činnost. V individuálním přístupu ke hře, si dítě uspokojuje své vlastní potřeby, a zároveň experimentuje se svou osobností. Ve hře kolektivní si dítě osvojuje sociální vztahy a adaptuje se v dětské skupině.

Hračka je hlavním ovlivňujícím předmětem ve hře. Předložením předmětů ke hraní se nabízí podněty k jejich užívání. U dětí hračka představuje prostředek, jak se seznámit se sociálním prostředím kolem něj. [15]

3.5 Textilní hračky

Hračky z textilu jsou dětmi velmi oblíbené a často si je dítě volí jako nejmilejší hračku, s kterou usíná a probouzí se. Jsou měkké, ohebné, příjemné na dotek a mohou vyvolávat pocit tepla.

Rozdělení textilních hraček je různé a nelze ho přesně definovat. Jako příklad je možné jmenovat hračky chřastící či hrající pro nejmenší děti. Tyto hračky by měly splňovat podmínky lehkosti, hygienické nezávadnosti, konstrukční pevnosti a pestrosti barev. Velmi moderní hračky jsou 3v1, které poskytují dítěti zároveň hračku, polštářek a po rozložení i deku na hraní. Příklad hračky 3v1 je zobrazen na Obr. 1, kde je vidět před a po rozložení. Do textilních hraček je možné zařadit i plyšové maňásky. Hračky nemusí sloužit pouze pro zábavu, ale i jako učební pomůcka k rozvoji smyslů a vědomostí, tzv. didaktické hračky.

Textilní hračky jsou ve většině případů plněny různými materiály. Je nutné, aby byly ušity z takového materiálu, který zabrání možnému ulpívání výplně a tím možnému vdechnutí dítětem. Přísné předpisy pro výrobu hraček jsou oprávněné. [11,16]



Obr. 1 Hračka 3v1 [16]

4. TEXTILNÍ MATERIÁLY A VLÁKNA VHODNÁ PRO DĚTI

Dětská pokožka je velmi citlivá a je třeba jí zajistit zvýšenou péči. Mnoho lidí se domnívá, že přírodní materiály jsou symbolem komfortu. Například přírodní hedvábí, organická bavlna, egyptská bavlna či vlna.

V dnešní době převládá názor, že výrobek z přírodních materiálů je kvalitnější a dosahuje lepších vlastností. Avšak výroba chemických vláken je v současnosti na takové úrovni, že toto vlákno je schopné dokonale napodobit vlákno přírodní a je možné jeho vlastnosti zlepšovat a zdokonalovat.

Jako příklad lze uvést polyesterové vlákno, které patří právě do kategorie chemických vláken vyrobených ze syntetických polymerů. Zastupuje ve světové produkci výroby vláken největší podíl. Polyesterové vlákno má řadu výhod – snadná údržba, tvarová stabilita či možnosti směsování s jinými vlákny. Nevýhodou je malá sorpce. Textilní materiály z tohoto vlákna mají rozmanité využití – bytové, oděvní, technické nebo délkové textilie.

Dalším zástupcem z chemických vláken lze jmenovat například polyamid. Vláknem vyrobená chemickou cestou vyhovují dětské pokožce a nevyvolávají kožní potíže.

Z přírodních vláken je nejrozšířenější bavlněné vlákno, které se získává ze semen. Sklizeň bavlny se provádí strojně a během pěstování je použito hnojiv a chemických prostředků, to je tzv. konvenční zemědělství. Pro děti a jejich pokožku je ale vhodnější a příjemnější bavlna pěstovaná nekonvenčním způsobem – sběr je prováděn ručně a bez použití chemických prostředků. Takováto bavlna se nazývá biobavlna. Výhodou je příjemný omak a velmi dobrá sorpce.

Je tu mnoho hledisek, jak hodnotit textilií vhodnou pro dítě. Například materiálové složení, mechanické či fyzikální vlastnosti, účel použití atd. Pro dětského uživatele je důležitý omak či barevnost, pro rodiče je důležitá nezávadnost textilního materiálu, cena či vhodnost výrobku pro vlastní dítě. Důležitým aspektem je propagace daného textilního materiálu. Rodiče často přihlížejí k názoru příbuzných či blízkých známých, kteří již mají s určitými materiály svou vlastní zkušenost. [7]

5. TEXTILNÍ TISK

5.1 Historie tisku a potiskování

Už v období neolitu jsou objeveny známky prvního zušlechťování textilií barvením či pomalováním. Potiskování textilií předcházelo malování na textil. Lidé toužili zdobit své primitivní oblečení a později zkrášlovat svá obydlí. K tomuto barvení či potiskování využívali rostlinných a barevných hlinek, které našli v přírodě.

Historické záznamy dokládají fakt, že již v období 1400 př. n. l., byly objeveny pomalované a potisknuté textilie v hrobce faraona Thutmose III. Tyto obarvené a potištěné textilie můžeme přirovnat k technice rezervního tisku. Zprvu zavazovali do textilie malé předměty, při styku s barvou se textilie neobarvila. Později využili přesnější metody rezervního tisku, a to za pomoci škrobu či vosku, který nanášeli na textilií. Z této metody se rozvinulo batikování a později metoda tzv. modrotisku, kde již byly používány ručně dělané formy k potiskování.

Techniky potiskování a barvení se dostaly do Evropy původem z asijského kontinentu, a to asi v 10. století. Postupně docházelo ke zdokonalování potiskování a na konci středověku lze mluvit o ručním textilním tisku. Kolébkou ručního tisku v Evropě bylo Holandsko, které se seznámilo s touto technikou v Indii.

V té době byla vynalezena dřevěná forma pro ruční tisk. Dřevěné, a později i kovové formy, byly nahrazeny tiskacím strojem, který uvedl roku 1834 francouzský vynálezce J. Perrot. Tento jednoduchý tiskací stroj, s názvem podle autora „perotina“, fungoval na principu reliéfních forem.

Dalším významným počinem byl hlubotiskový válcový stroj, na který dostal skotský vynálezce T. Bell patent. S tímto objevem bylo nutné vytvoření nových způsobů rytí tiskacích válců. Nejprve se vyráběly ručně, později byla výroba zmodernizovaná. Tento stroj dokázal nahradit 40 tiskařů.

Velký vývoj zaznamenala technika filmového tisku. Technika se zrodila v zemích Dálného východu, Japonsku a Číně. Původně se tisklo přes papírové šablony, což dalo základ pro filmový tisk – tisk pomocí šablon. První zmínka o technice filmového tisku v Evropě je z 19. století, a to ve Francii. Konkrétně v Lyonu, kde se tiskaři zabývali ručním tiskem na pravé hedvábí. Tisk probíhal tak, že se barva protlačovala šablonou pomocí stěrky na tkaninu. Francouzi techniku filmového tisku neustále zdokonalovali a technika se rozšiřovala dále do ostatních zemí. Výhodou byla sytost a čistota barev na rozdíl od strojového tisku.

V 50. letech 20. století bylo cílem zlepšit techniku filmového tisku a vyrobit rotační šablony, které by umožňovaly plynulý tisk. V roce 1963 se objevily první stroje s rotačními šablonami.

V 90. letech 20. století se objevilo průmyslové využití tryskového tisku. Výhodou je pro malé série potiskovaných tkanin a jeho vzorování. [5,7]

5.2 Počátky potiskování v Čechách

První zmínky o potiskování v Čechách sahají do 18. století, kdy byla ve Sloupu u České Lípy založena první tiskárna hrabětem Kinským. Téměř současně založil hrabě Bolza v Josefově Dole druhou tiskárnu, tu později převzal Leitenberger. První tiskací válcový stroj postavil Josef Leitenberger v Zákupích.

Se zaváděním strojů do podniků se začalo objevovat napětí a neklidná dělnická atmosféra. Podnikatelé propouštěli stovky dělníků, pro které již neměli práci. Samotní dělníci hledali vinu ve strojích, proto je začali ničit. Vznikaly spolky dělníků, které bouřlivě vystupovaly proti průmyslové výrobě v Praze, Liberci, České Lípě a v Zákupích.

V období od konce 18. století do poloviny století 19., se Česká Lípa stala jedním z významných evropských center výroby textilií, zejména barvení a především potiskování.

Dalším velkým počinem byly četná zlepšení v mechanizaci filmového tisku právě v Čechách. Vznikaly zde některé prototypy konstrukce strojů pro filmový tisk. [12]

5.3 Rozdělení tiskařských technik

Textilní tisk se neustále zdokonaluje. Tisk textilií je velmi významný zušlechťovací proces, který ovlivňuje prodejnost výsledné textilie či výrobku.

V posledních letech dochází k velkému pokroku ve vývoji technických a chemicko-technologických inovací nevyjímaje digitálního tisku.

5.3.1 Rozdělení po chemické stránce

Tisk přímý

Tisk přímý je jedním z nejpoužívanějších a nejjednodušších způsobů tisku. Barvy se tisknou přímo na textilní materiál, ve většině případů na bílý či lehce tónovaný. V dalším kroku jsou barvy fixovány (pařením, termofixací, vyvoláním, ...). [7]

Tisk leptem

Tento tisk se používá již na obarvenou tkaninu, na kterou se nanese na daná místa leptací pasta. Při paření či horkovzdušném působení se rozruší barvivo a v závěrečném praní se vypere. Místa potisknutá leptacím činidlem zůstanou bílá, tímto vzniká bílý lept. Lze připravit i tzv. pestrý lept. [7]

Tisk rezervou

Na textilií se tiskne pasta obsahující chemikálie zabráňující obarvení textilie. Tiskací pasta se tiskne tam, kde má zůstat beze změny obarvení. Tento princip se uplatňuje u bílého tisku rezervou. Rezervový tisk lze rozdělit na bílý a pestrý. U pestrého tisku rezervou je nutné přidat barviva do rezervní pasty, která se v prostředí rezervující látky fixuje na textilní materiál. [7]

5.3.2 Rozdělení po mechanické stránce

Ruční tisk

Tento druh tisku je již zastaralý. Tisk probíhal pomocí dřevěných tiskařských forem s vyrytým vzorem, kdy se tisklo ručně na tiskařských stolech. [7]

Strojní válcový tisk

Princip spočívá v tom, že se tiskací pasta zatře do hloubky měděných válců. Počet měděných válců je dán počtem barev v daném vzoru. Válec se přitlačí na textilií a tiskací pasta se přenesení na textilií, kde je vidět barevný vzor. V dnešní době se strojní válcový tisk nevyužívá z důvodu nákladné výroby válců. [7]

Filmový tisk

Filmový tisk lze rozdělit na ruční a strojní. Daný vzor se tiskne na textilní materiál ze šablony. Šablonou se rozumí síto, kterým se protlačí tiskací pasta. V místě vzoru je síto propustné a za pomoci stěrky se tiskací pasta rovnoměrně natiskne na textilní materiál. [7]

5.3.3 Speciální druhy tisku

Digitální tisk

V poslední době se tato technika velmi rychle vyvíjí a modernizuje. V literatuře či na internetu lze najít pojmy jako tryskový tisk či ink-jet tisk. Digitální tisk je tedy tisk bez šablon, odstín se tvoří až na samotné textilií. Je nutné mít software, který je napojený na tiskárnu a inkousty, k tomu vhodné. [7]

Přenosový tisk

Historie přenosového tisku sahá do roku 1924, kdy byla prvně použita disperzní barviva. Roku 1929 patentuje princip přenosového tisku anglická firma, která se zaměřovala na barvení acetátového hedvábí v prostředí par disperzních barviv bez vodní fáze. O několik let později, americká firma DuPont, aplikovala přenos disperzních barviv s využitím jejich sublimačních vlastností současně s vývojem termosolového postupu barvení. K velkému vývoji došlo při patentu z roku 1958 – barvení polyesterových vláken v parách disperzních barviv. Došlo k velkému pokroku ve vývoji přenosových papírů. Na výrobě přenosových papírů spolupracovali švýcarská barvírna Ciba a francouzské společnosti Trentesaux Toulemonde pro tisk balicího papíru. Následně vznikaly další firmy v dalších zemích.

Dalším významným počinem bylo uvedení systému určeného pro tisk na textilie z libovolného druhu vláken, a to anglickou firmou Thermacrome. Na papír se termoplastickým pojídkem upevní pigmentová barviva a v dalším kroku na potiskovanou textilií. Potiskovaná textilie má posléze podobné vlastnosti jako u klasického pigmentového tisku.

Vývoj pokročil dál, byl vyvinut postup Fastran k potiskování vlny. Způsob byl opačný než předchozí technika za sucha. Potiskování vlny probíhalo na již smočený textilní substrát přenosem z papíru za působení tepla a tlaku. Výhodou bylo využití barviv té třídy, kterými lze tisknout potiskovaný substrát – u vlny to jsou reaktivní a kyselé barviva. Nevýhodou je dostatečné praní po tisku.

Vůbec jako první průmyslově využívaný systém přenosového tisku si nechala patentovat italská firma Star Stampa Tessuti. Umožňoval tisk složitých vzorů, avšak bylo nutné paření, proto nenašel velké uplatnění.

V současné době se využívá přenosový sublimační tisk, který vykazuje velmi dobré výsledky. Na papír se nejprve tiskne vzor disperzními barvivy a za působení zvýšené teploty a tlaku přechází barvivo do plynné fáze, následně kondenzuje na chladnější povrch

textilie, kde hlouběji proniká do textilie. Tisk probíhá postupně, nejprve se tiskne vzor na přenosový papír a poté se přenosový papír položí potiskovanou stranou na textilní materiál, kde nastává samotný proces sublimačního tisku se současnou fixací barviv. Postup kontinuálního přenosového tisku lze vidět na Obr. 2.

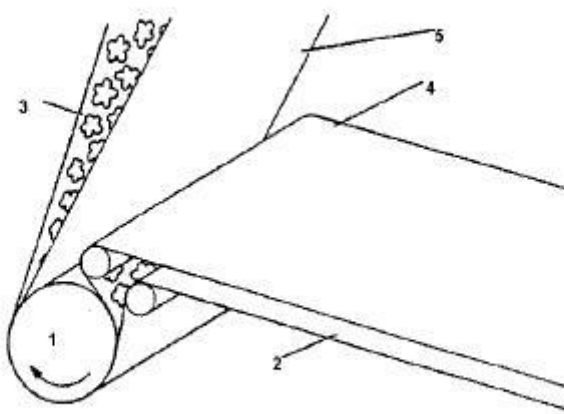
Tato technika je vhodná pro vlákna jako triacetát, polyakrylonitril, polyamid a nejlepší výsledky dosahují polyesterová vlákna. Polyester zaujímá téměř poloviční produkci ze syntetických vláken. Přenosový tisk má své výhody a nevýhody v textilní výrobě.

Výhody:

- malá potřeba prostoru
- suchý proces tisku – odpadá spotřeba vody
- tisk i složitějších vzorů
- ostrost tisku
- rychlost v obměně vzorů
- kratší proces tisku
- nároky na odbornost obsluhy jsou nízké

Nevýhody:

- materiálové omezení
- spotřeba a cena přenosového papíru a barviv [7,8]



Obr. 2 Postup kontinuálního přenosového tisku (1 – vyhřívaný válec; 2 – nepotiskovaná textilie; 3 – potiskovaná textilie; 4 – přenosový papír potisknou stranou směrem k textili; 5 – použitý papír) [7]

6. INSPIRACE

6.1 Inspirační proces

Inspirací pro navrhování vzorů sloužily různé knihy a nespočet internetových stránek s dětskou tematikou a bydlením. Snahou bylo, co nejvíce se vžít do pozice dítěte a jeho potřeb a tužeb a také, co nejvíce pozorovat dětskou činnost při běžném denním režimu. Internet je plný zajímavých odkazů, které nabízí různé pohledy na téma dětských pokojů a problematiku s tím spojenou. Během prohlédnutí mnoha webových stránek bylo objeveno mnoho nových informací, co se týká materiálů vhodných do dětských pokojů nebo novinek v oblasti hraček.

Jak již napovídá název bakalářské práce „Hrajeme si“, bylo snahou si pohrávat a kombinovat motivy vhodné do dětského pokoje. Návrhy vznikaly zprvu kreslením různých skic na papír. Posléze bylo důležité převedení do digitální podoby a zároveň i úprava, a to v programu Adobe Illustrator CS3 a v Adobe Photoshop CS3. Z důvodu převedení návrhu z počítače do tiskárny bylo nutné uložit návrh ve formátu jpg.

Důležitým cílem bylo používat teplé a pestré barvy, které děti mají ve velké oblibě. Úmyslně nebylo použito barvy černé. Působí depresivně a úzkostlivě, což se pro děti nehodí.

Návrhy směřují k věkové kategorii dětí 3 až 5 roků - období předškolního věku. Dítě ještě neumí dostatečně rozhodovat o zařízení svého pokoje a tato role je určena pro rodiče. Pokud rodinné možnosti dovolí, je důležité v tomto období zajistit dítěti hrací plochu a prostor pro odpočinek. Volba barevnosti je velmi důležitá především v tomto věku, ovlivňuje duševní vnímání a vývoj dítěte. Volba barevnosti a vzorů byla taková, aby je bylo možné použít pro holčičky i chlapečky.

Důležitým podnětem k tvorbě vlastních návrhů, byla realizace na textilní materiál, a tím nezůstat jen u myšlenek. Zprvu bylo záměrem vyjádřit své nápady pouze ve formě vzorníku, který se měl stát hlavním výstupem potištěných textilií. Ale postupem zpracování tématu bylo dospěno k názoru, že by bylo vhodné zhotovit výrobek, na kterém by se potištěné textilie objevovaly. Proto bylo zvoleno textilních hraček jednoduchých tvarů, které jsou prezentací jednotlivých vzorů a vkusně doplňují vzorník dezénů.

6.2 Využití počítačových programů pro zpracování vzorů

Návrhy byly realizovány a upravovány v počítačových programech Adobe Illustrator CS3 a Adobe Photoshop CS3. Oba dva jsou vytvořeny softwarovou firmou Adobe systems, která se zabývá oblastí počítačové grafiky. Avšak oba dva pracují na odlišném principu grafiky.

Tvorba motivů, které zahrnovaly detailní vykreslení, byly zpracovány právě v Adobe Illustrator. Z důvodu libovolného zvětšování či zmenšování motivů, aniž by motiv ztratil na kvalitě, byl zvolen právě tento program. Motivy byly vytvořeny hlavně pomocí nástrojů Elipsa, Výplň, Pero a některé další.

Tvorba v Adobe Photoshop sloužila především k posouzení vzorů a jejich plynulé navazování v raportu. Zároveň v tomto programu probíhaly veškeré úpravy výsledných obrázků a fotografií.

Adobe Illustrator a vektorová grafika

Adobe Illustrator CS3 je vektorový grafický editor. Tento program slouží pro tvorbu grafiky pro různé účely. Je možné vytvářet grafický obsah pro tisk či web, jako například tvorba ilustrací pro tištěné materiály, multimédia a online grafiku. Nabízené nástroje pro tvorbu grafiky umožňují výsledky profesionální kvality.

Celý program pracuje pomocí tzv. vektorové grafiky. Obraz je reprezentován pomocí geometrických objektů, jakými jsou například body, přímky, úsečky, polygony apod. Velkou výhodou této grafiky je, že při zmenšení či zvětšení velikosti daného objektu, nedojde ke zhoršení obrazové kvality objektu. Jako další výhodou vektorové grafiky je možnost pracovat s každým objektem v obrázku odděleně a výsledná menší velikost souboru. [9,14]

Adobe Photoshop a bitmapová grafika

Adobe Photoshop CS3 je bitmapový grafický editor, který vytváří či upravuje bitmapovou grafiku, kterou je třeba fotografie.

Obraz bitmapové (rastrové) grafiky je popsán pomocí jednotlivých barevných bodů neboli pixelů, uspořádaných do mřížky. Každý bod má svou danou polohu a barvu. Důležitými ukazateli bitmapové grafiky je rozlišení obrázku, barevná hloubka a samotná barva (RGB, CMYK). Na rozdíl od vektorové grafiky dokáže bitmapová grafika reálně napodobit skutečnost. Změnou velikosti obrázku dochází k viditelnému zhoršení kvality – je patrný rastr. [13]

7. REALIZACE

7.1 Zvolená technika

Ke zhotovení návrhů na textilní materiál byla zvolena technika přenosového sublimačního tisku. Tisk probíhal v podmínkách tiskařské dílny Katedry designu.

Mimaki JV4-130

Přenosový papír byl potisknut pomocí speciálního zařízení - tiskárna Mimaki JV4 – 130, která je vyfocena na Obr. 3. Tato tiskárna vychází z principu inkoustového tisku, kdy se konkrétní odstín barvy míchá až na tiskovém médiu. Pracuje s režimem barev CMYK. Je zde použito sublimačních inkoustů, které vykazují větší stálost než u barviv pigmentových, konkrétně v otěru či při praní - velká výhoda pro textilní hračky.

Podmínky pro tisk na přenosový papír byly následující:

- počítač s příslušným softwarem spojený s tiskárnou Mimaki JV4-130
- maximální šíře tisknutelné plochy 1320 mm
- rozlišení 72 dpi
- vzor zpracovaný ve formátu .jpg
- režim barvy CMYK

Na Obr. 4 lze vidět tisk vlastních návrhů do vzorníku.



Obr. 3 Tiskárna Mimaki JV4-130 [vlastní zdroj]



Obr. 4 Tisk vlastních návrhů [vlastní zdroj]

Termotransferový lis

Potíštěný přenosový papír bylo nutné převézt na textilií. Tohoto bylo docíleno právě pomocí termotransferového lisu s naprogramovatelnou teplotou a časovačem. Lisy dostupné na Katedře designu jsou vyfoceny na Obr. 5.

Pro přenos tisku byl použit ruční termolis s plochou pracovní deskou o rozměrech 40 x 40 cm. Na spodní desku lisu byl vložen obyčejný balicí papír z důvodu možného ulpění barviva z přenosového papíru. Jako další byl vložen textilní materiál o požadovaných rozměrech, na něj byl položen potištěnou stranou přenosový papír a na to vše opět obyčejný balicí papír.

Doba působení a teplota přenosu byla u všech vzorků stejná – 60 sekund za teploty 180 °C. Po přenesení barviv na textilní materiál již nebyly nutné další úpravy a materiál bylo možné ihned zpracovat.

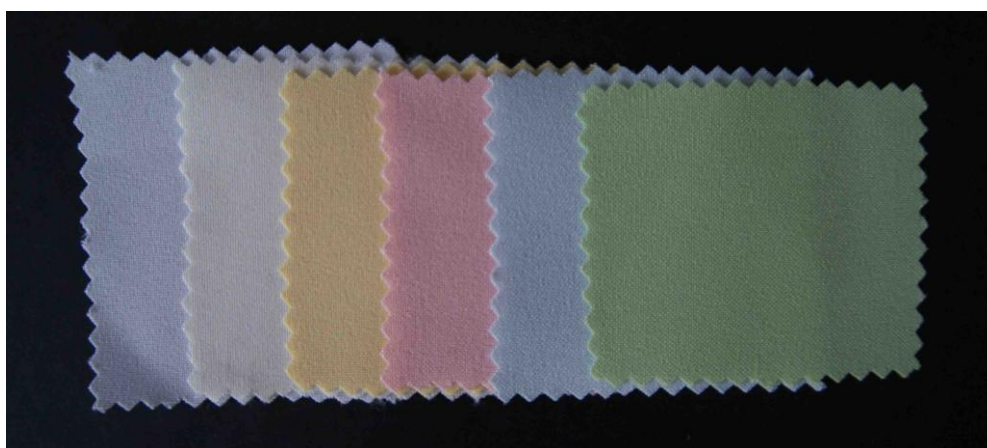


Obr. 5 Termotransferové lisy [zdroj vlastní]

7.2 Použitý materiál

K této technice tisku vykazují nejlepší výsledky syntetické materiály, konkrétně 100% polyester. Bylo zvoleno tedy tohoto typu tkaniny. Obchodní název tkaniny je Rongo, což je tkanina v plátňové vazbě s velkým využitím. Je vhodná na oděvy, ale i na dekorační účely. Tento materiál nabízí řadu výhod, jako třeba široká škála barev, přijatelná cena, jednoduchá údržba, stálobarevnost či dobrá tvarová stálost.

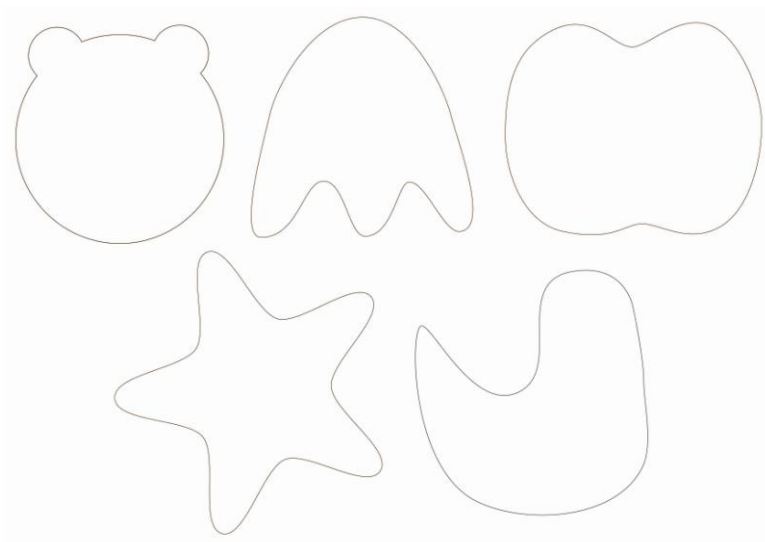
Pro potisk textilie byla vybrána nejen bílá barva polyesterového materiálu, ale i další lehké pastelové tóny. Barevnice použitých polyesterových materiálů je možné posoudit na Obr. 6.



Obr. 6 Použité textilie k potiskování [zdroj vlastní]

7.3 Tvorba hraček

Při tvorbě hraček bylo snahou zvolit tvary, které budou symbolizovat zjednodušené typy určitých motivů, které byly použity v dezénech. Na Obr. 7 je výběr tvarů použitých pro textilní hračky. Šití hraček nebylo technicky náročné. Nejvhodněji se osvědčil polyesterový materiál Rongo, který byl použit na vzorník textilních dezénů. Je tkán v husté plátnové vazbě, která zamezuje ulpívání polyesterové výplně a možnému vdechnutí dítětem.



Obr. 7 Tvary textilních hraček [zdroj vlastní]

Na výplň bylo použito polyesterového výplňového vlákna, známého jako polyesterové kuličky. Hlavní předností tohoto výplňového vlákna jsou jeho vlastnosti po praní - stále drží svůj tvar a je nadýchané. Ukázka výplňového vlákna, které bylo využito do textilních hraček, je na Obr. 8.



Obr. 8 Výplňové vlákno [zdroj vlastní]

ZÁVĚR

Bakalářská práce je zaměřena hlavně na dětské dezény a jejich uplatnění na textilií. Práce zahrnovala tvůrčí proces od počátečních skic, digitální podoby návrhů, po zhotovení vlastního výrobku.

Cílem bylo vytvořit vzory textilií, na kterých se uplatňuje barevnost a srozumitelné, jednoduché motivy. Barvy byly zvoleny v příjemných odstínech, líbivých pro děti. Vyloučeny byly tmavé až černé tóny. Motivy nebyly stylizovány pouze do jednoho vzoru, naopak byly využity vzory s dětskou tematikou v různých barevných variacích. Snahou bylo zvolit dezény, které by dokázaly upoutat dítě, a zároveň vyhovět požadavkům rodičů.

Navržené textilie jsou seřazeny v katalogovém vzorníku, kde jsou k dispozici potištěné textilie, ale i grafické návrhy vytištěné na kvalitní foto papír. Ve vzorníku je možné porovnání těchto vzorů a sledování rozdílů tisku na textilií a papír. Je zde ukázáno, že technologií digitálního sublimačního tisku lze docílit velmi věrného přenosu grafického obrázku na textilní materiál. Výhodou této techniky je možnost rychlých barevných vzorových obměn v digitální podobě dezénů před tiskem a žádné dodatečné úpravy textilie po sublimaci.

Během tvorby a zpracování textilního materiálů došlo k posunu a vývoji výtvarných návrhů. Dále bylo navrženo širší uplatnění vzorů. Jednou z možností bylo použití vzorů na bytové textilie v dětském pokoji – ložní prádlo, závěsy, kapsáře, sedací polštáře či další dekorační předměty. Zároveň byla zpracována idea jednoduché textilní hračky, která byla i zrealizována. Netextilní využití vzorů či jednotlivých motivů lze uplatnit například na samolepící dekorace, obrázky a mnoho dalších možností. Navržené dezény mohou řadu dětských interiérů zútulnit a zpestřit.

Celá práce zahrnovala tvůrčí proces, který nabídl mnoho nových poznatků a zkušeností do budoucího pracovního života. A zároveň otevřel cestu k tvorbě nových projektů, jejich realizaci a nových podnětných myšlenek.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

- [1] Chiazzari, S., z anglického originálu přeložila Kordíková, J.: Barvy pro váš domov: více než 65 000 barevných řešení. Praha: Knižní klub, 2009, 256s
ISBN 978-242-2300-1.
- [2] Campos, C., z němčiny přeložila Kňourková, J.: Dětské pokoje. Praha: Slovart, 2008, 239s
ISBN 978-80-7391-036-5.
- [3] Fořltová, K.: Barvy v bytě. Brno: Era, 2005, 132s
ISBN 80-7366-035-0.
- [4] Gregora Martin: *Vývoj dítěte* [online] [cit. 2. 3. 2012] dostupné na internetu: <http://www.babyweb.cz/Clanky/a4093-Vyvoj-ditete.aspx>
- [5] *Historické panorama zušlechťování 1* [online] [cit. 1. 3. 2012] dostupné na internetu: <http://www.skolatextilu.cz/history/zus/index.html>
- [6] Watermann, G., z německého originálu přeložila Churaňová, I.: Barvy pro váš byt: barvy, tvary, světlo, struktury. Praha: Euromedia Group - Ikar, 1994, 128s
ISBN 80-85830-02-7.
- [7] Dembický, J., Kryštůfek, J., Machaňová, D., Odvárka, J., Prášil, M., Wiener, J.: Zušlechťování textilií. Liberec: Technická univerzita, 2008, 186s
ISBN 978-80-7372-321-7.
- [8] Frýdecká, E., Vaňová, J., Krotký, S.: Textil – technika – současnost. Liberec: Technická univerzita, 2005
ISBN 80-7372-031-0.
- [9] Adobe Creative Team, z angličtiny přeložila Kolínová, M.: Adobe Illustrator CS3. Brno: Computer Press, 2008, 472s
ISBN 978-80-251-2036-1.
- [10] *Hračky dříve a dnes aneb Jak se mění hračky v průběhu let* [online] [cit. 20. 4. 2012] dostupné na internetu: <http://www.jarodic.cz/cz/hracky-drive-a-dnes-aneb-jak-se-meni-hracky-v-prubehu-let.php>
- [11] Ščerbanovský, J., Šimková, J., Hybínová, M.: Výroba textilních hraček pro II. a III. ročník SOU učební obor švadlena se zaměřením na textilní hračky. Praha: SPN, 1985, 443s
- [12] Mikeš, J.: Technologie textilního tisku pro 2. a 3. ročník odborných učilišť a učňovských škol. Praha: SNTL, 1976, 311s
- [13] *Definice: bitmapová grafika* [online] [cit. 20. 4. 2012] dostupné na internetu: <http://www.solisshop.cz/clanek/Definice-Bitmapova-grafika>

[14] *Definice: vektorová grafika* [online] [cit. 20. 4. 2012] dostupné na internetu:

<http://www.solisshop.cz/clanek/Definice-Vektorova-grafika>

[15] Duplinský, J.: Na pomoc pedagogické praxi [BN]. Č. 6, Hra a hračka z pohledu psychologa. Praha: Pedagogický ústav J. A. Komenského ČSAV, 1993

[16] *Hračky 3v1* [online] [cit. 21. 4. 2012] dostupné na internetu:

<http://www.pokojik.cz/deka-polstarek-hracka-opicka-mashaka/d-72489/>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 – Hračka 3v1 [16]

Obr. 2 – Postup kontinuálního přenosového tisku [7]

Obr. 3 – Tiskárna Mimaki JV4-130 [vlastní zdroj]

Obr. 4 – Tisk vlastních návrhů [vlastní zdroj]

Obr. 5 – Termotransferový lis [vlastní zdroj]

Obr. 6 – Použité textilie k potiskování [vlastní zdroj]

Obr. 7 – Tvary textilních hraček [vlastní zdroj]

Obr. 8 – Výplňové vlákno [vlastní zdroj]

SEZNAM PŘÍLOH

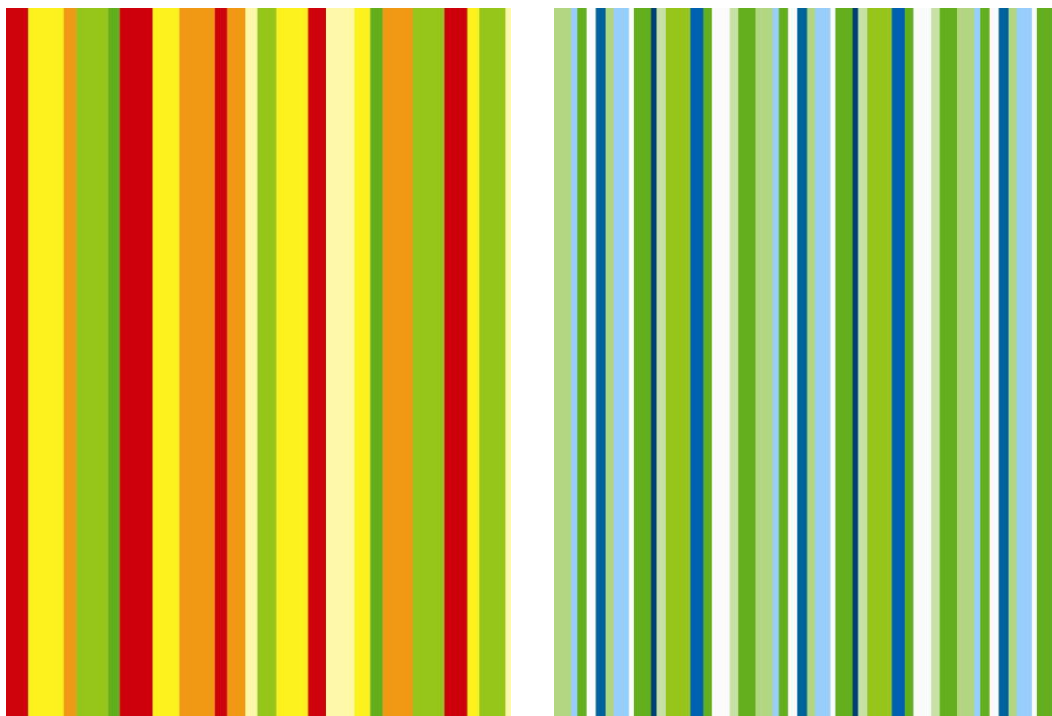
Příloha 1 – Vzorník dezénů

Příloha 2 – Textilní hračky

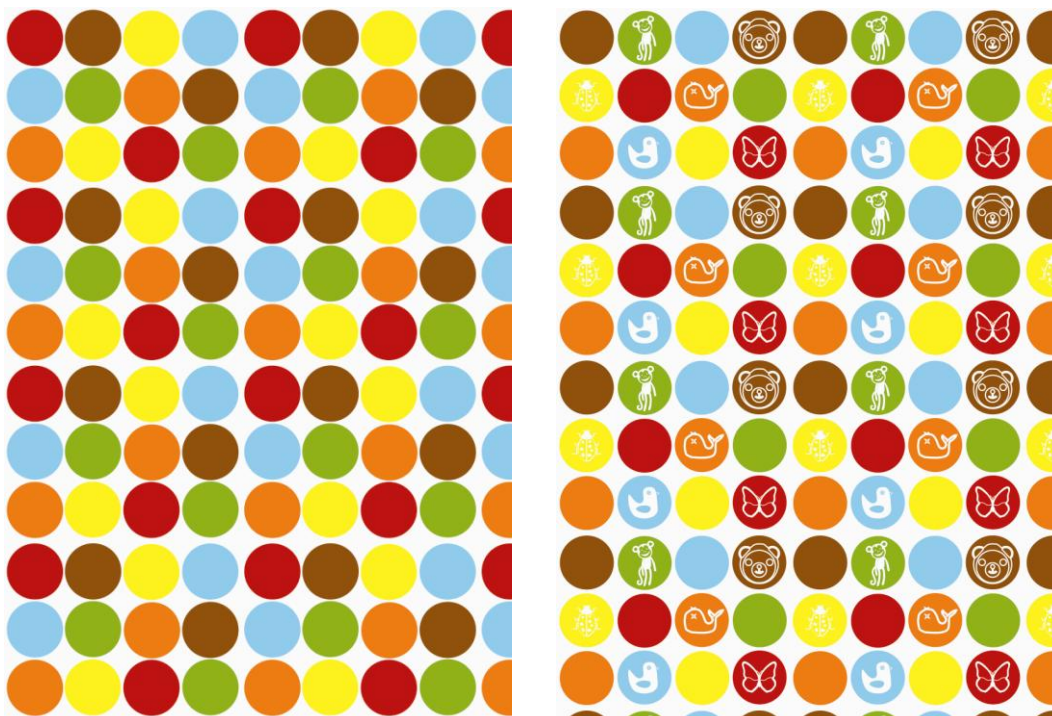
PŘÍLOHY

Příloha 1 – Vzorník dezénů





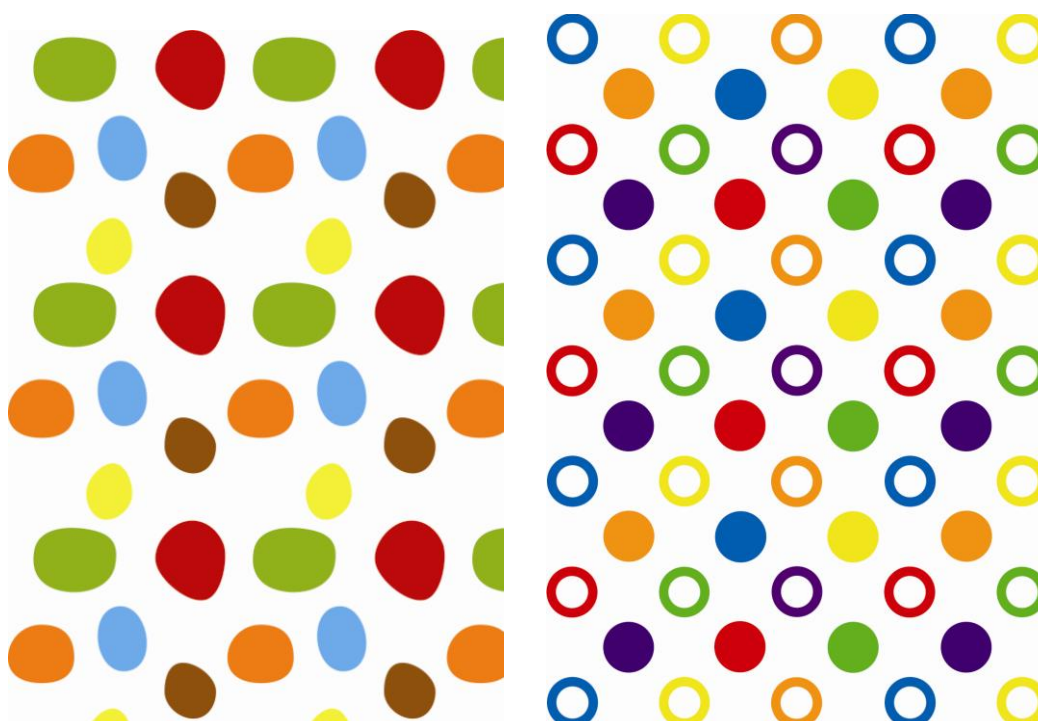
„Proužky“



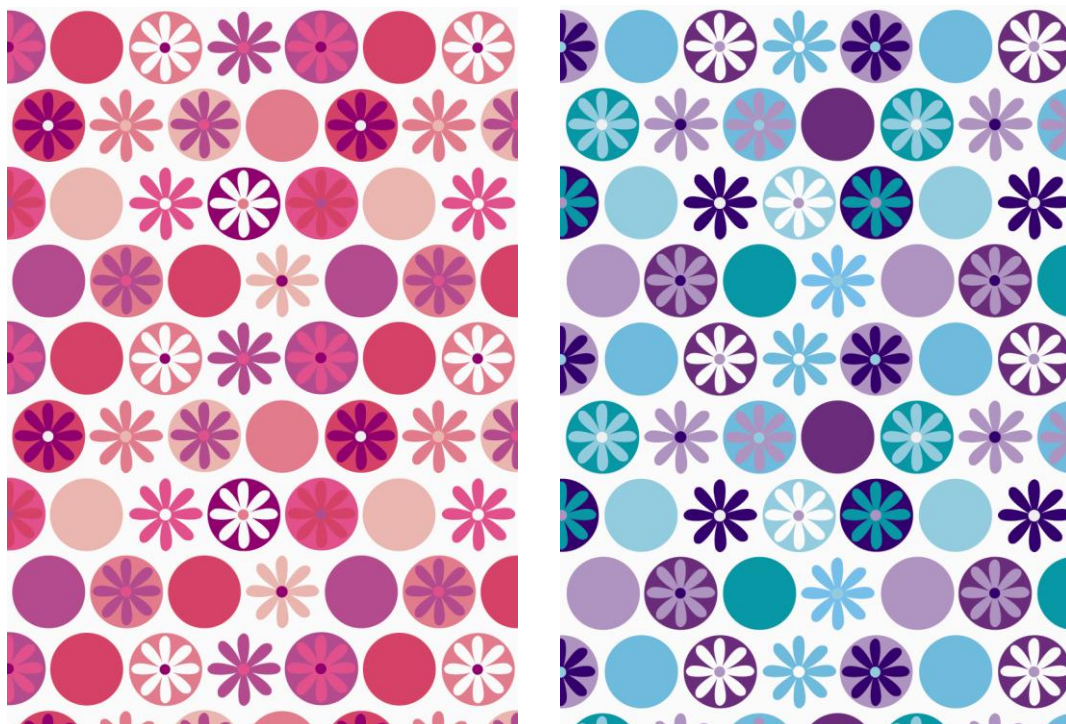
„Kolečka“



„Kolečka“



„Kolečka 1“



„Kolečka 2“



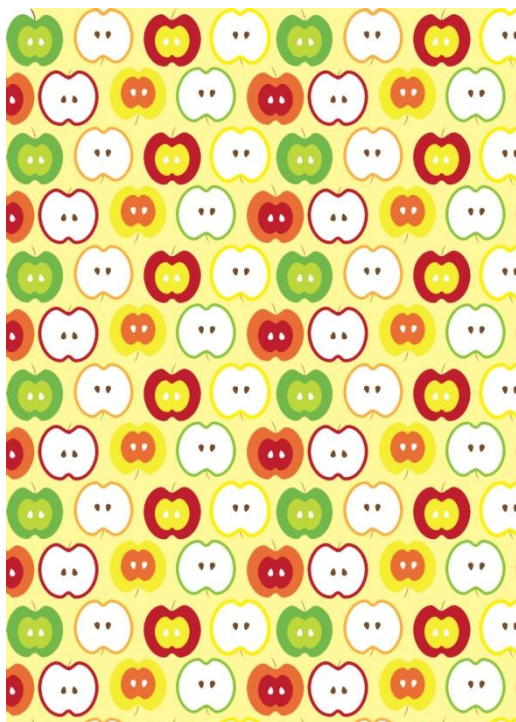
„Podmořský svět“



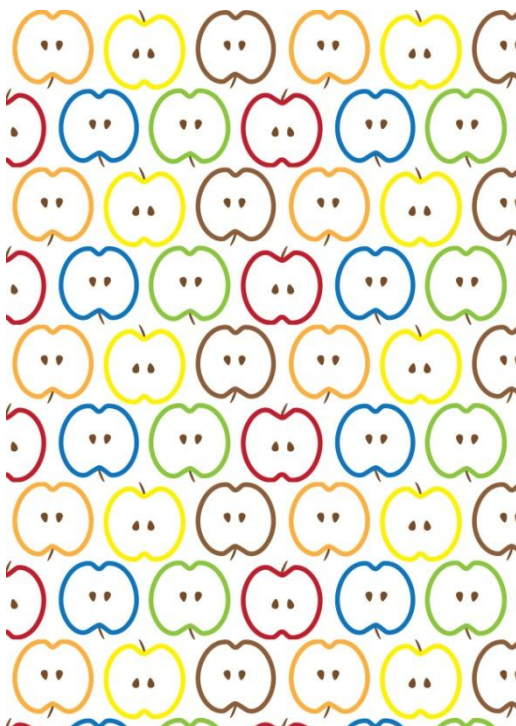
„Ručičky“



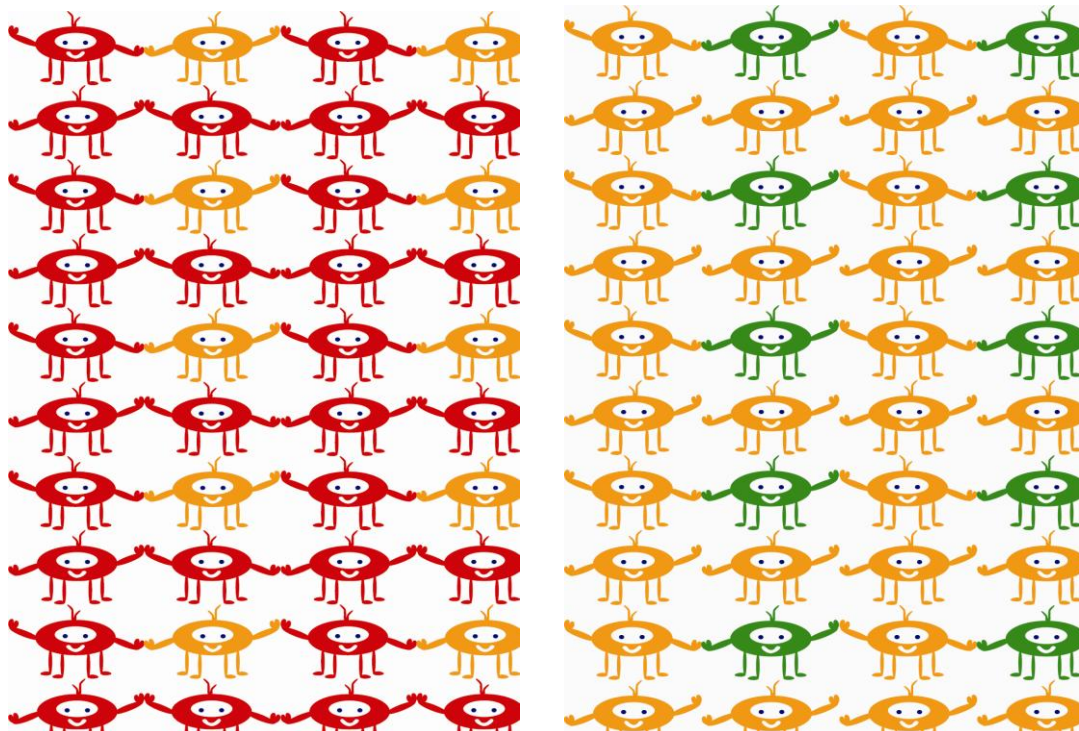
„Sovičky“



„Ovoce“



„Ovoce“



„Krabi“

Příloha 2 – Textilní hračky





